

Ceci est un jeu de rôle, variante minimaliste du jeu de rôle Inflorenza. Vous y jouez des personnes dans un univers post-apocalyptique forestier et l'accent est mis sur l'esthétique, à mi-chemin entre la beauté et l'horreur.

Millevaux

Notre monde n'est plus que **ruines**, et continue à s'effriter.
La **forêt** a tout envahi, et l'horreur végétal s'immisce partout.
Nos pensées et nos âmes sont corrodées par l'**oubli**.
Nos émotions génèrent malgré nous de l'**égrégore**, une force qui façonne des événements surnaturels.
Humains, animaux, végétaux, minéraux, tout est touché par l'**emprise**, une force de transformation, de fertilité et de nécrose.
L'emprise et l'égrégore engendrent les **horlas**, créatures abominables selon les uns, fascinantes selon les autres. L'emprise et l'égrégore régissent le monde sous une logique cruelle d'équilibre karmique : la **balance**.

*
**

Chaque joueuse définit un **personnage** qu'elle va incarner en priorité. Elle lui assigne une **quête** et un **symbole** (un motif récurrent dans la vie du personnage).
Toutes les quêtes doivent être **liées** entre elles.
Tous les symboles sont mis en **commun**. Quand on se réfère plus tard dans ce texte à la notion de symbole, on parle de choisir entre un des symboles du groupe, pas forcément le symbole du personnage.
Tous les personnages sont en **contact télépathique** permanent entre eux : aucun secret, à moins qu'une joueuse décide sciemment que son personnage est sourd à certains signaux télépathiques (mais il ne peut être muet).
Le **décor** et les **figurants** peuvent être interprétés collectivement par toutes les joueuses. Sauf mention du contraire, les personnages n'ont pas de contact télépathique avec les figurants.

*
**

Chaque joueuse joue un **tour**, à tour de rôle. Les autres joueuses peuvent intervenir, du moment que les situations et les événements joués restent centré sur le personnage dont c'est le tour. Quand chaque joueuse a joué un tour, on recommence dans le même ordre. On peut arrêter l'aventure une fois qu'on est arrivé à une conclusion satisfaisante (ou qu'on l'a provoquée parce que la durée de jeu décidée à l'avance est atteinte). On clôt alors le tour en cours, et c'est terminé. Il est possible alors que certaines joueuses aient joué un tour de plus que les autres.

Si pendant son tour, le personnage était en état d'introspection, ou qu'il n'a rencontré aucune difficulté qu'il n'aurait su surmonter sans problème, ou qu'il a rencontré une difficulté majeure mais que personne ne s'est opposé à ce que l'épreuve soit raconté sans l'usage des règles de conflit, on dit que le personnage a fait un **tour sans conflit**. Pour le clôturer, la joueuse raconte quelle **nouvelle motivation, ressource, ou handicap** a acquis le personnage. Ce nouveau fait doit être lié à un des **symboles**.

Si pendant son tour, le personnage affronte une grande difficulté (notamment liée à la poursuite de sa **quête**) et que la joueuse veut marquer le coup ou qu'une autre joueuse signale qu'il faudrait marquer le coup, on dit que le personnage est en **conflit**. Alors, la joueuse peut dire que le personnage cède devant la difficulté, ou au contraire qu'il remporte l'épreuve. Dans les deux cas, la joueuse doit faire « la **balance** » :
+ si le personnage a échoué, il gagne une **puissance** : la joueuse raconte un fait positif pour le personnage. Dans cette défaite, il a gagné quelque chose. Cette puissance doit être liée à un des **symboles ;**
+ si le personnage a réussi, il encaisse une **souffrance** : la joueuse raconte un fait négatif pour le personnage. Dans cette victoire, il a perdu quelque chose. Cette souffrance doit être liée à un des **symboles**.

Si malgré la demande qui lui est faite, la joueuse refuse de faire la balance, soit son personnage réussit sans balance, soit une joueuse provoque un **conflit duel**.
Quand deux joueuses sont en conflit duel, cela signifie que leurs personnages agissent en opposition, physiquement ou par télépathie. Chaque joueuse annonce **ce que veut son personnage**. Puis chaque joueuse énonce les **actions, ressources, motivations ou handicaps** de son personnage tant qu'il veut. Et on arrête quand un des duellistes se **couche** (son personnage **échoue** et obtient soit une **puissance**, soit un **pouvoir** : c'est à dire un don surnaturel que le personnage développe dans la défaite, en lien avec un des symboles). L'autre personnage **gagne** le duel et encaisse une **souffrance**.
Si personne ne se couche, on établit un **compromis** (chacun peut appeler au compromis), c'est-à-dire un échec double qui doit changer la situation de façon à ce qu'on ne puisse pas réitérer le même duel. Les deux duellistes gagnent une **puissance**.

On peut utiliser son **pouvoir** (remporté dans un conflit duel précédent) pour **déclarer une souffrance** et faire monter le conflit d'un cran. L'adversaire doit alors faire de même ou échouer. S'il échoue, il gagne un pouvoir.
On peut aussi jouer **sans pouvoir**. Il suffit alors de **déclarer une souffrance** pour faire monter le conflit d'un cran, et l'adversaire doit faire de même ou échouer.

*
**

Les autres personnages peuvent **prêter assistance** à l'un ou l'autre camp durant ce conflit duel. Quand il s'agit de gagner une puissance ou d'encaisser une souffrance, le personnage meneur de son camp peut **dévier** la puissance ou la souffrance sur un de ses alliés.
Pour qu'un camp remporte un conflit duel, il faut que tous les personnages du camp adverse se couchent.
On peut aussi jouer un **conflit tripartite** : il faut que deux camps se couchent pour que le troisième gagne.

*
**

Ressources :
Compte-rendu de partie :
Combattre l'avenir
Test d'Inflorenza Comedia pour un Millevaux Super-Héros épique, crépusculaire et fort en gueule !

Playlist Millevaux
Univers de Millevaux

Texte par Thomas Munier, domaine public.
Police de caractères (gratuites pour un usage non commercial) : Day Roman, Old NewsPaper Types
Illustration : Francisco de Goya, domaine public